

DOUBLE DRAGON III

Ainda na passada semana anunciámos a publicação de jogos com instruções em português, e nesta edição já temos o prazer de apreciar um título nestas condições.

É um passo significativo à evolução do "software" em Portugal. Há bem pouco tempo lidámos com programas piratas, entretanto surge a legislação e num curto prazo assistimos a este progresso!

O jogo é o "Double Dragon III: A Pedra Roseta", um título de qualidade aceitável, ligeiramente acima da média.

Instruções em português:

Sendo do género de acção, as instruções não ultrapassam as quatro páginas sob o formato A5, sendo na maioria preenchidas com ilustrações e créditos (equipa técnica). Definitivamente

está longe de ser o exemplo que desejaríamos examinar. Paciência, surgirão outras oportunidades...

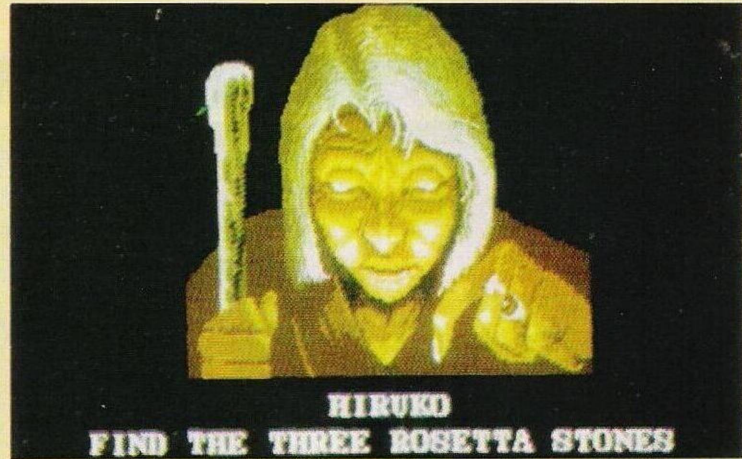
Regressando ao jogo, as instruções limitam-se à descrição dos golpes (útil!), à história e algumas recomendações, ou seja, o suficiente.

"Double Dragon III" é o regresso de uma das duplas mais famosas dos videogames. O sucesso já originou uma revista de banda desenhada (ao estilo da Marvel) com o mesmo nome e há até planos para um filme, mas isso já é outra história...

Quanto ao enredo... os irmãos Lee, após uma longa viagem de dois anos, terminaram os seus treinos de artes marciais, tornando-se hábeis mestres, mas no percurso encontram uma anciã de nome Hiruko que os orienta para o maior desafio desde sempre.

Há um temível inimigo que nunca foi derrotado e uma poderosa força do mal que esconde um profundo segredo que só será revelado quando for descoberta a última Pedra de Roseta.

Está criado o ambiente de mistério para mais uma perigosa jornada dos "manos" Lee. Começa nas ruas de Nova Iorque e passa por diversos países: China,



Japão, Itália, ..., o "habitué" dos jogos deste estilo!

Em relação aos seus antecessores, há um visível melhoramento a nível gráfico, os "sprites" são excelentes (na versão Commodore Amiga estão semelhantes à máquina) — coloridos e com imensos detalhes, a animação corresponde às exigências de um jogo de acção e o som idem.

Uma das novidades é a partilha de créditos na aquisição de objectos extras (a comprar no decorrer do jogo): vidas, energia, armas (desde matracas, granadas, soqueiras, espadas...), golpes novos, etc...

A opção de dois jogadores em simultâneo já é banal nesta saga. A excessiva dificuldade inicial no manuseamento dos contro-

los/golpes é o ponto crítico do jogo, mesmo com o auxílio das instruções.

"Double Dragon III" é uma jogo bom, sem nada de espectacular, mas não deixa de ser uma experiência agradável e recomendável para todos os apreciadores do género.

Nome: "Double Dragon III..."

Género: Acção

Gráficos: 82%

Animação: 78%

Som: 71%

Originalidade: 67%

Jogabilidade: 75%

Total: 79%

Versões: Amiga, Spectrum, PC, C64

P.V.P.: 5995\$00

SECÇÃO DO LEITOR

Continuando a questão mencionada na passada edição, fomos alertado que há imensos clubes a aproveitarem-se da nossa boa fé. Este espaço, mais do que um aglomerado de pequenos anúncios, é um elo de comunicação dos muitos leitores. Entre os que pretendem "software" por correspondência, aos que necessitam de qualquer tipo de ajuda e inclusive os anúncios de venda e clubes...

O problema reside neste último ponto, em determinados clubes que escrevem para este espaço. Anunciam-se como associações recreativas, sem fins lucrativos, tendo como único objectivo "ajudar" os sócios.

Alguns nunca chegam a responder às cartas remetidas, outros exigem o pagamento periódico de quotas e, ainda mais grave, aproveitam-se da actual situação para vender jogos piratas.

Lamentamos que a "Secção do Leitor" involuntariamente divulgue este tipo de acções, mas, no futuro, garantimos ser mais rigorosos nos clubes anunciados.

Dito isto prosseguimos com o prezado leitor Yamashita Yosuke que deseja adquirir uma consola, mas antes pretende esclarecer uma série de dúvidas.

1.º — Qual o preço de uma consola?

2.º — As diferentes consolas (Sega, Nintendo) são compatíveis?

3.º — Qual o preço de cada jogo?

4.º — É possível copiar jogos?

5.º — Pode ligar-se a uma vulgar televisão?

6.º — Os jogos são bons em gráficos, som, animação...?

7.º — Quais as vantagens/desvantagens em relação aos computadores?

8.º — As consolas podem ser afectadas por vírus informáticos?

Eis as respostas:

— 2500\$00 a 5000\$00

— Não!

— 6000\$00 a 12 000\$00

— Não!

— Sim!

— Sim! Alguns são com-

paráveis às arcadas.

— São limitadas ao uso de jogos, mas em contrapartida são bastante acessíveis...

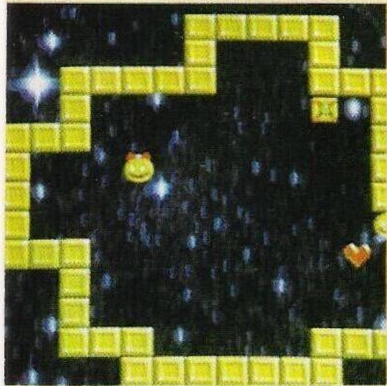
— Não!

Lembramos a todos os leitores que às sextas-feiras, no suplemento "Correio da TV", há uma rubrica subordinada às consolas.

Finalizamos com o clube "Spunik Soft", que diz ter programado um jogo de fórmula — "Racer Tracker". Originalmente é composto por seis pistas e por um editor de circuitos que possibilita a criação de novas pistas. Dispõem de três versões, em inglês, português e espanhol. Desde sempre apoiámos o "software" nacional, mas antes de fornecermos alguns contactos, desejamos avaliar o programa.

POKES & DICAS

137



M7MS49, GALVAN, KLOW-WM, INDIGO, JINGLE, JOGGER, INSIDE, 5P25PS, KNIGHT, HINOON, NOBODY, GOODIE, OQZAYB, ELTRIC, 187293, QROVVY, DOUBLE, ROLLER, CLOSET, SLOWLY, BISNEZ, 124816, TARGET, ANZING, VOHDOH, Z97531, WOODIS, Y2X3W5, XUQZOX

Agradecemos aos leitores **Duarte, Luís Manuel Guerra** e clubes "Apocalypse", "Sputnik Soft" e "Over Games" pela excelente colaboração nesta rubrica.

O nosso endereço é: "Os Jogos no Computador", "Correio da Manhã", Rua Mouzinho da Silveira, 27, 1200 Lisboa.

Entretanto, continuamos a solução do "Space Quest III".

... ao sairmos da loja somos capturados pelo exterminador. Este procura-nos por não termos pago um "labionian terror beast mating call whistle", objecto usado em "Space Quest". O preço é de 400000 buckazoids.

Como não dispomos de tal quantia, o exterminador resolve matar-nos. No entanto, por nos considerar uma presa fácil, resolve dar-nos uma chance de escapar, seguindo-nos depois de ter conta-do até 10.

O robot larga-nos e de um momento para o outro torna-se invisível. Não perdendo tempo seguimos para a esquerda e paramos numa porta, junto do pé de uma esfinge que serve de cartaz de um estabelecimento comercial.

Entramos, e já numa outra sala usamos o elevador ("press button"). Este ecrã está dividido em dois andares, subimos as escadas (piso superior) e viramos para a esquerda, junto à parede do fundo. Ao examinarmos este local encontramos uma corda presa a uma viga por roldanas.

Entretanto, surge o exterminador... Assim que o robot subir as escadas e posicionar-se frente à

máquina que move o elevador, lançamos a corda na sua direcção ("get rope"). Este movimento faz com que o robot seja derrubado e atinja a máquina do elevador, e pouco tempo depois é triturado!

Descemos as escadas para apanhar o cinto da invisibilidade ("get belt") e eis que surge o comerciante congratulando-nos por termos destruído o robot. Acompanha-nos na descida do elevador até ao nível inferior e no momento seguinte estamos no exterior da esfinge.

Dirigimo-nos à nave e saímos deste planeta. No sistema de navegação escolhemos o próximo destino - a estação espacial Mono-

Spectrum:

"Hexagonia" - Códigos de acesso: MAGICAL, ATOMICS, FANTASY, KHASAD DUMP, DISASTER

"Dizzy III" - Poke 63001,0

"Dizzy IV" - Poke 29622,0

"Dragon Breed" - Pausar o jogo (Caps Shift e 1) e premir todas as teclas numéricas. Ao regressarmos à acção (Caps Shift e 2) dispomos de vidas infinitas

"Skate Ball" - Escrever "TIXY" na tabela da pontuação para obter vidas ilimitadas

"Puzznic" - Na tabela de "Retry" escrevemos "HELP ME". No decorrer da acção, carregamos em "N" para avançar um nível

"Swichtblade" - Poke 30477,0: Poke 38478,0

"Megaphoenix" - Poke 414428, 255

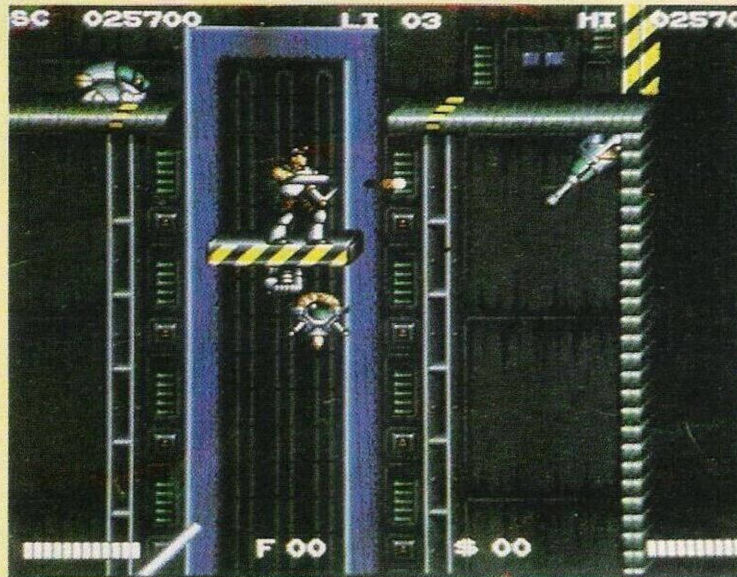
"Skull and Crossbones" - Poke 54360,167

Amiga:

"Gods" - Na introdução de códigos, escrevemos a palavra "SORCERY" para jogar com energia infinita

"Atomino" - Códigos de acesso: IDYLL, TAURUS, NEPTUNE, PHOTON, PLANKTON, INFERNAL, FOSSIL, POISON, SOUP, SULPHATE

"The Power" - Códigos de acesso: LEVEL 2, VISUAL, COWBOY, URGENT, OOPSUP, TOPTEN, D14DH7, ASDFGH, SOLONG, SURFIN, RACKET, BULLIT, QRAZZY, 36F6FR, UNLINK, PIXXEL, EUROPE, NEWTON, FREEZE, LAUNCH,



lith Burger Fast Food Dive.

Monolith Burger

Viajando à velocidade da luz chega-se ao objectivo rapidamente.

Esta estação é um restaurante de fast-food, seguimos para a esquerda e aproximamo-nos do balcão, junto do assistente.

Com "order food" surge-nos uma lista com todas as refeições disponíveis. Encomendamos todas teclando os números e letras correspondentes. Depois de termos pago a despesa total ("pay food") vamos para a única mesa livre.

Ao comermos ("eat"), descobrimos um objecto entre os alimentos: um anel decodificador ("decoder ring"). Depois da refeição decidimos ter um pouco de diversão...

Continua na próxima semana...

NÃO VAIS AGUENTAR



ESPECTACULAR
EDIÇÃO PORTUGUESA



PC	5.995\$00
AMIGA	5.995\$00
SPECTRUM	1.995\$00
C64	1.995\$00



LUTA ATÉ À MORTE NUM DESAFIO SEM PRECEDENTES